

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
 BAB I PENDAHULUAN	 1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Rancangan	3
1.3. Batasan Rancangan	4
1.4. Spesifikasi Rancangan	5
1.5. Kegunaan Rancangan	6
1.6. Rancangan Yang Sudah Dibuat	6
 BAB II LANDASAN TEORITIK	 11
2.1. Game yang Rancangan	11
2.2. Dasar Teori	12
2.2.1. Metode Perancangan	13
2.2.2. <i>Genre Game</i>	17
2.3. Perangkat yang Digunakan	25
2.3.1. Unity	25
2.3.2. Microsoft Visual Studio	26
2.3.3. Android	28
2.3.4. Adobe Photoshop	29
 BAB III PERANCANGAN DAN PEMBUATAN	 31
3.1. Rancangan Sistem	31
3.1.1. High Concept	32
3.1.2. Gameplay	33

3.1.2.1. Desain Kontrol	35
3.1.2.2. Desain Karakter	36
3.1.2.3. Desain Objek	38
3.1.2.4. Desain Level	40
3.1.2.5. Desain Suara	41
3.1.2.6. Desain Skor	42
3.1.3. Audience	43
3.1.4. Perangkat Keras dan Perangkat Lunak ..	43
3.1.5. Rancangan Tampilan	45
3.2. Pembuatan Sistem	51
3.2.1. Perangkat Keras	51
3.2.2. Perangkat Lunak	51
3.2.3. Komponen Grafis	52
3.2.3.1 Tampilan Karakter	52
3.2.3.2 Tampilan Objek	53
3.2.3.3 Tampilan Enviroment	53
3.2.4 Pembuatan Script	53
3.2.5 Pembuatan Level	57
3.2.6 Pembuatan Musik Dan Pemilihan Suara ..	57
3.2.7 Pembuatan Script	57
 BAB IV PENGUJIAN	 61
4.1. Metode Pengujian	61
4.2. Perangkat Pengujian	62
4.3. BlackBox Testing	64
4.4. Alpha Testing	67
4.5. Beta Testing	68
4.6. Pembahasan Hasil Pengujian	69
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	 71
4.1. Kesimpulan	71
4.2. Saran	72
 DAFTAR PUSTAKA	 73
 LAMPIRAN	 75
 DAFTAR RIWAYAT HIDUP	 107

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1 Spesifikasi Perangkat Keras Dan Perangkat Lunak	43
Tabel 2 Hasil Alpha Testing	67
Tabel 3 Kebutuhan <i>Experience Point</i> karakter	75
Tabel 4 Daftar dan rincian karakter yang tersedia ...	76
Tabel 5 Daftar objek <i>obstacle</i>	77
Tabel 6 Daftar dan rincian tentang skor objek <i>Destructible</i>	79
Tabel 7 Daftar dan rincian tentang skor objek <i>Obtainable</i>	80
Tabel 8 Komponen Tampilan Karakter Pemain	81
Tabel 9 Komponen Tampilan Karakter NPC	83
Tabel 10 Komponen Tampilan Objek	84
Tabel 11 Komponen Tampilan Environment	85
Tabel 12 Komponen Suara	87
Tabel 13 Hasil Kuisisioner Bagian Data Diri Tiap Responden	104
Tabel 14 Hasil Kuisisioner Bagian Gameplay Tiap Responden	105
Tabel 15 Rekapitulasi hasil kuisisioner	107

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 Zombie Tsunami	8
Gambar 2 Beyond	10
Gambar 3 <i>Gameplay Cookies Run</i>	19
Gambar 4 <i>Microsoft Visual Studio Interface</i>	27
Gambar 5 Sistem Antarmuka Android	28
Gambar 6 Adobe Photoshop cc 2019	30
Gambar 7 Rancangan <i>State Transition Diagram</i>	33
Gambar 8 <i>Touchpad</i> pada modul permainan	35
Gambar 9 Tampilan NPC yang mengikuti pemain	37
Gambar 10 Contoh desain karakter NPC	38
Gambar 11 Contoh objek <i>obtainable</i>	39
Gambar 12 Tampilan <i>background</i> permainan	40
Gambar 13 Tempat spawn rintangan dalam permainan	41
Gambar 14 Tampilan modul menu utama	46
Gambar 15 Tampilan modul <i>Inventory</i>	47
Gambar 16 Tampilan modul <i>option</i>	48
Gambar 17 Tampilan modul <i>about</i>	49
Gambar 18 Tampilan menu <i>pause</i>	50
Gambar 19 Tampilan modul permainan	50

Gambar 20 Iron Boots	60
Gambar 21 Iron Vests	60
Gambar 22 Proses pengujian instalasi <i>game "Run'N Escape"</i> pada model smartphone 3	63
Gambar 23 Tampilan Grafis Level	86
Gambar 24 Detail Desain Level	86
Gambar 25 Tampilan modul inventory yang baru	89
Gambar 26 Tampilan modul menu utama yang baru	89
Gambar 27 Tampilan modul menu utama yang baru	90
Gambar 28 Tampilan Menu Utama	91
Gambar 29 Tampilan Pemain Karakter Utama Dalam Permainan	91
Gambar 30 Tampilan Pemain Karakter Utama Berinteraksi Dengan Objek	92
Gambar 31 Tampilan Jendela <i>Game Over</i>	92
Gambar 32 Tampilan Jendela <i>Pause</i>	91
Gambar 33 Tampilan <i>Inventory</i>	91
Gambar 34 Tampilan <i>About</i>	92
Gambar 35 Pengujian Beta Testing dari salah satu responden	101
Gambar 36 Pengujian Beta Testing 2 dari salah satu responden	101

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Desain Karakter.....	75
Lampiran 2 Desain Objek.....	77
Lampiran 3 Desain Skor.....	79
Lampiran 4 Komponen Grafis.....	81
Lampiran 5 Pembuatan Level.....	86
Lampiran 6 Komponen Suara.....	87
Lampiran 7 Perubahan Rancangan.....	89
Lampiran 8 Tampilan Modul.....	91
Lampiran 9 Kuisisioner Game Run'N Escape.....	95
Lampiran 10 Data Responden Kuisisioner Game Run'N Escape.....	102